CHOPLIFTER HD

ENTWICKLER-INTERVIEW

Beantwortet von Chris Keenan, Producer/Designer bei inXile

• Es ist wirklich toll, dass sich Mitglieder eures Teams die Zeit nehmen, uns dieses Interview zu geben. Nicht alle deutschen Fans wissen, dass euer Team aktuell an einem großen neuen Spiel mit dem Titel „Wasteland 2“ arbeitet. Wir können nur mutmaßen, dass ein neues Projekt dieser Größe mit jeder Menge Anstrengung verbunden ist. Deshalb wissen es die deutschen Spieler sehr zu schätzen, dass ihr schließlich die Zeit gefunden habt, dieses Interview zu geben und ein wenig über „Choplifter HD“ sowie euer neuestes Projekt „Wasteland 2“ zu reden, das noch in der Entwicklungsphase steckt.

Erzählt den deutschen Gaming-Fans zuerst doch ein bisschen über die Personen, die hinter „Choplifter HD” und „Wasteland 2” stecken. Euer Unternehmen heißt „inXile entertainment” und ihr habt euren Firmensitz in den USA. Ist das richtig? Wie viele Personen arbeiten in diesem Unternehmen? Und welches Ziel verfolgt ihr hauptsächlich mit euren Spielen von „inXile entertainment”?

inXile hat seinen Firmensitz im sonnigen Newport Beach, Kalifornien. Wir sind ein kleines, etwa 15 erfahrene Spieleentwickler umfassendes Team. Im Augenblick konzentrieren wir uns ausschließlich auf die Arbeit an „Wasteland 2”, ein gruppenbasiertes Rollenspiel in post-apokalyptischer Umgebung. Wir setzen uns für die Rückkehr einiger altmodischer Rollenspiel-Mechanismen ein, die über die Jahre verloren gegangen sind.

• Wie lange hat die Arbeit an „Choplifter HD” gedauert (vom ersten Entwurf bis zur Endlieferung)?

Von den ersten Ideen bis zur Veröffentlichung für XBLA, PSN und PC haben wir anderthalb Jahre an „Choplifter” gearbeitet.

• Okay, und wie kam es, dass ihr euch mit dem Erfinder der „Choplifter”-Reihe, Dan Gorlin, zusammengetan habt? Wie verlief die Zusammenarbeit mit ihm während des Projektes?

Wir haben Dan in einem sehr frühen Stadium des Projektes kontaktiert. Da Dan das Original entwickelt hatte, wollten wir gern seine Meinung erfahren, welche Elemente er für das Spiel für wichtig hielt. Es war toll, mit Dan zusammenzuarbeiten! Er kam an den wichtigsten Punkten des Projektes ins Büro und trug einige sehr interessante Elemente zum Design bei.

• Was war eurer Meinung nach die größte Herausforderung während des gesamten „Choplifter HD“-Projektes?

Vor „Choplifter“ haben wir als Unternehmen noch nicht viele Twitch Arcade Action-Spiele gemacht. Es war unser erster Versuch in diesem Genre. Daher mussten wir erst einiges lernen, bis wir etwas gefunden hatten, das uns gut erschien.

• Welche Funktionen in „Choplifter HD“ wolltet ihr unbedingt im Spiel umsetzen? Und wo wir gerade beim Spiel-Design sind: Womit beginnt ihr bei einem Spiel wie „Choplifter HD“?

Wir wollten uns unbedingt auf den menschlichen Aspekt bei der Rettung von Geiseln konzentrieren. Es sollte nicht nur darum gehen, Punkte zu sammeln, sondern um hilflose Menschen. Es dreht sich alles darum, sich ins Getümmel zu werfen, Leute zu retten und in der Zwischenzeit ein paar Dinge in die Luft zu jagen.

• Wie habt ihr die Hubschrauber gewählt, die im Spiel enthalten sein sollten?

In der wirklichen Welt gibt es so viele erstaunliche Hubschrauber. Deswegen haben wir dort mit der Suche begonnen. Als Teil dieser Arbeit suchten die Künstler nach Bauplänen, die als Inspiration dienen sollten. Die meisten der Hubschrauber sind an Militärhubschrauber angelehnt, die im Kampf eingesetzt werden.

• Bei Steam sind einige Erweiterungen für „Choplifter HD“ erhältlich. Können wir noch mehr erwarten?

Ich bin mir nicht sicher, ob wir in naher Zukunft neue Inhalte veröffentlichen werden. Unser Team konzentriert sich momentan vollständig auf „Wasteland 2“, und dabei handelt es sich um mehr als ein Vollzeit-Projekt.

• Was macht heutzutage ein gutes Spiel aus und wie war es eurer Meinung nach in den 80er Jahren? Bitte vergleicht diese zwei Zeiten miteinander.

Ich schätze, das hängt vom Spiel ab. Wenn wir von Action-Spielen reden, denke ich, gibt es einige Parallelen zwischen den Spielen von heute und denen der 80er. Ich hole ungefähr jedes Jahr meinen alten 8-Bit-Nintendo raus, um ein paar meiner Favoriten zu spielen. Ich bin immer wieder vom Schwierigkeitsgrad der Spiele überrascht. Es scheint, als hätten wir uns in letzter Zeit zu sehr in Richtung Massenmarkt bewegt, so dass viele Action-Spiele zu einfach geworden sind. Mit „Choplifter HD“ wollten wir den Spielern eine Herausforderung der alten Schule liefern.

• Wie bereits zum Anfang des Interviews erwähnt, arbeitet ihr gerade an einem neuen Projekt mit dem Namen „Wasteland 2“. Erzählt uns ein wenig über dieses neue Spiel. Worum geht es dort?

Wir sind alle ungeheuer glücklich, an „Wasteland 2“ zu arbeiten. Das originale „Wasteland“ wurde 1988 von Brian Fargo entwickelt. Damals hatte das Spiel einen gewaltigen Kult ausgelöst. So gesehen war es der Vorgänger der post-apokalyptischen Serie „Fallout“. „Wasteland 2“ ist ein altmodisches (Erkennt ihr ein Muster?), gruppenbasiertes Rollenspiel mit abwechselnden Einsätzen an einem post-apokalyptischen Schauplatz. Das gesamte Spiel dreht sich um tiefgründige, moralische Entscheidungen und wie die Umwelt darauf reagiert.

• Ab wann ist „Wasteland 2“ für deutsche Fans erhältlich? Kommt das Spiel auch hier in den Handel oder wird es nur online erhältlich sein?

Bisher haben wir 60.000 Exemplare an Kickstarter-Fans verkauft, die das Spiel finanziert haben. Ohne sie wäre die Arbeit daran nie zustande gekommen. Wir haben uns vorgenommen, das Spiel im Oktober 2013 zu veröffentlichen, und bisher liegen wir ganz gut in der Zeit. Ab nächste Woche stehen im Wasteland-Store (http://wasteland.inxile-entertainment.com/store) verschiedene Belohnungssätze bereit. Außerdem planen wir, das Spiel zur Zeit der Veröffentlichung für den deutschen Markt zu lokalisieren.

• Könnt ihr den deutschen Spielern schon mal ein paar Screenshots, Concept Art oder andere Beiträge zu „Wasteland 2“ zeigen? Wie sieht es mit Fanartikeln aus?

Können wir. Pressebilder findet ihr auf http://wasteland.inxile-entertainment.com/press

• Wo können wir weitere Neuigkeiten über eure Produkte erfahren?

Die Wasteland-Website wird ständig aktualisiert. Wenn ihr Facebook mögt und euch für bestimmte Produkte von uns interessiert, könnt ihr Updates mit den aktuellsten Neuigkeiten erhalten.

• Das Produktionsbudget für „Wasteland 2“ wurde von Leuten bereitgestellt, die euch auf der amerikanischen Crowdfunding-Plattform kickstarter.com gefördert haben. Wie seid ihr auf die Idee gekommen, euer Spiel über Crowdfunding zu finanzieren?

Double Fine war das erste Unternehmen, das versuchte, so ein Spiel mittlerer Größe zu finanzieren. Davor waren die Titel immer relativ klein. Als Brian von Double Fine Adventures erfolgreich war, ließ er uns sofort einen Plan ausarbeiten, wie wir über Kickstart die Mittel für „Wasteland 2“ akquirieren können. Das war eine wirklich spannende Zeit, da wir direkt mit den Fans reden und sie fragen konnten, was sie gern im Spiel hätten. Es war ein sehr interaktiver Vorgang, und ich habe keine Zweifel, dass dies ein besseres Ergebnis zur Folge hat.

• Gut, dann bleibt uns nichts mehr, außer uns dafür zu bedanken, dass ihr euch die Zeit genommen habt, und euch alles Gute für „Wasteland 2“ zu wünschen.

Danke!